GL!TCHY FRAMES

SUPLEMENTO ESPECIAL

NOV 2016

# GWENT

## LA GUÍA EN CRIOLLO

EL SPIN-OFF BASADO EN EL JUEGO DE CARTAS DE THE WITCHER 3

DISEÑO EDITORIAL: ALEJANDRO ANZOLEAGA @LALE11

*MAKE MY MONSTER GROW!*

# LA EVOLUCIÓN DEL GWENT

POR ALEJANDRO ANZOLEAGA @LALE11



## ¿QUÉ ES GWENT?

**GWENT** es un juego de cartas del universo literario de **The Witcher** adaptado por **CD Projekt RED** en la última entrega de la saga de videojuegos protagonizada por Geralt de Rivia. Debido al éxito del "mini" juego de cartas coleccionables, la empresa polaca decidió desarrollar una versión multijugador *Free To Play* mucho más completa, e incluso más divertida.



### FICHA TÉCNICA

**PLATAFORMA**
*PC, XBOX ONE, PS4*
**GÉNERO**
*Trading Card Game*
**DESARROLLADOR**
*CD Projekt*
**VERSIÓN BETA**
*25 de octubre de 2016*
**PRECIO**
*Free To Play*
**SITIO WEB**
*www.playgwent.com*
**JUGADORES**
*1-2 competitivo*

CARANTHIR [MONSTERS]
***Juega la carta de clima 'Frost' y crea dos unidades 'Wild Hunt Hound' en el campo de batalla.***

## ¿CÓMO SE JUEGA?

En esta pequeña guía desarrollaremos las reglas básicas, algunos consejos y estrategias comunes. Para entenderlo de manera rápida, este juego de cartas simula un campo de batalla entre dos bandos, en el cual nosotros seremos los generales y dirigiremos las tropas. Para empezar una partida tendremos que elegir una de las cuatro facciones disponibles actualmente, las cuales tienen sus propias habilidades y estrategias. Tendremos que tener una baraja de mínimo 25 cartas y un máximo de 40. El total de cartas está restringido en su elección según su categoría. Las mismas se dividen en bronce *(BRONZE)*, en plata *(SILVER)* –permitiendo hasta 6 unidades–, y en oro *(GOLD)* –hasta 4 cartas.

A su vez, en **GWENT** las cartas se dividen en diferentes tipos de unidades y cada una tiene un número que representa su fuerza: cuerpo a cuerpo *(MELEE)*, a distancia *(RANGED)* y asedio *(SIEGE)*. Además, hay cartas sin unidad de fuerza que corresponden a eventos o cartas de clima *(EVENT)* que afectan a todas las anteriores exceptuando a las de oro (a menos que así lo indiquen).





## + REGLAS



***"El objetivo del juego es ganar dos de tres rondas en una partida. Y para ganar una ronda tendremos que sumar más unidades de fuerza que el rival."***

El objetivo del juego es ganar **dos de tres** rondas en una partida. Y para ganar una ronda tendremos que sumar más unidades de fuerza que el rival.

Al empezar una partida, cada jugador eligirá un líder de una facción y tomará 10 cartas al azar como base para mantenerse en pie durante las tres rondas. Solo al comienzo se podrán cambiar hasta 3 cartas (de a una por vez). En las rondas siguientes, ambos jugadores reciben cartas del mazo al comienzo de las mismas. Siendo dos cartas en la segunda ronda, y una en la tercera.

El juego funciona por turnos, y en cada uno hay que jugar obligatoriamente una carta. Podremos elegir pasar la ronda, pero no volveremos al juego hasta que el adversario termine de jugar todas las cartas que quiera y decida también pasar de ronda. Debido a esto, en **GWENT** se tienen que aplicar todo tipo de estrategias.

El tablero se divide en tres filas para cada jugador, siendo una zona para cada tipo de carta (*Melee, Ranged* y *Siege*). Otro aspecto a tener en cuenta en la mesa es el cementerio (*Graveyard*), lugar donde ubicamos las cartas eliminadas en el campo de batalla, ya sea por el actuar de otra unidad o por el cambio de ronda.

Mediante el lanzamiento de una moneda se decide qué jugador empieza poniendo cartas sobre la mesa al principio de la partida (a excepción de la habilidad de los Scoia'tael que puede elegir una vez, aunque entre las mismas facciones se anulan) y la siguiente ronda la comenzará siempre el ganador de la anterior.

Básicamente esas son las reglas del juego, aunque pueda parecer complicado al comienzo, con un poco de práctica es bastante simple. En pocas palabras, es una combinación entre mentir bien para engañar al rival (como en el Truco) e implementar una estrategia.

GWENT ES 1VS1.



"Las cartas de oro (GOLD) en general son invulnerables a cualquier carta evento o habilidad especial, a menos que las mismas describan lo contrario."




MORKVARG [SKELLIGE]

"Cuando es enviado al cementerio (Graveyard), se le remueven dos (2) puntos de su fuerza original y luego vuelve inmediatamente al campo de batalla."

?

Lo más aconsejable es tener un tamaño de baraja razonable, ya que si tiene muchas cartas, menos probabilidades tendremos de que salgan las mejores para aplicar combos y estrategias. También tratemos de que sea variada, no solo fuerza bruta, con cartas evento y neutrales para cubrir todas las necesidades.

# LA MESA DE JUEGO

**1.**
***Las tres filas del campo de batalla suman el total de unidades de fuerza de cada jugador.***

**2.**
***Los líderes de las facciones se pueden utilizar solamente una vez en toda la partida.***

**3.**
***La superioridad de cartas en la mano puede ser determinante.***

**4.**
***Las cartas de clima son un arma de doble filo, ya que afectan tanto a la fila del rival como a la nuestra. Algunas unidades son inmunes a determinados climas y otras son hasta favorecidas.***




**5.**
*Es importante prestar atención a las habilidades de las cartas, la mayoría son exclusivas de cada unidad.*

**6.**
*El cementerio (Graveyard) es donde se ubican las cartas eliminadas en el campo de batalla, ya sea por el actuar de otra unidad o por el cambio de ronda.*

# FACCIONES DISPONIBLES



## NORTHERN REALMS

**Cuando aparece una carta de oro en tu lado del campo de batalla, añade +2 a su fuerza.**



## SCOIA'TAEL

**Al comienzo de una sola ronda por partida, elige quién comienza a jugar.**



## MONSTERS

**Mantén una unidad aleatoria (no oro) en el campo de batalla al final de cada ronda.**



## SKELLIGE

**Al final de cada ronda, añade +1 permanente a cada unidad en tu mano, mazo y cementerio.**

?

*Un combo eficaz es combinar las cartas neutrales tipo Brujo (Witcher) con las cartas pociones Thunderbolt (+6 a todos) y Swallow (+12 a uno).*

**VESEMIR [NEUTRAL]**
*Juega las cartas de los brujos Eskel y Lambert desde tu mazo.*

# CONSEJOS ÚTILES

- Distribuir bien las cartas. Gastar las mejores al comienzo no garantiza ganar.
- Es preferible pasar y perder una ronda que dar mucha ventaja en cartas al oponente.
- Para armar eficientemente un mazo (Deck) siempre deberemos tener en cuenta la habilidad especial de cada facción. A su vez, nunca dejar el éxito del mismo en una sola estrategia, ya que si nos desbaratan una podemos depender de las otras.
- Decidir por defecto en qué momento de la partida queremos usar cada combo.
- Para usar cartas especiales como clima, cuerno, pociones o quemar, hay que esperar al momento justo. Por ej: Skellige + Warcry cuando tenemos muchas unidades lastimadas.
- Si queremos jugar una carta clima para afectar al contrario, reservemos las cartas que también nos puedan perjudicar para la siguiente ronda.

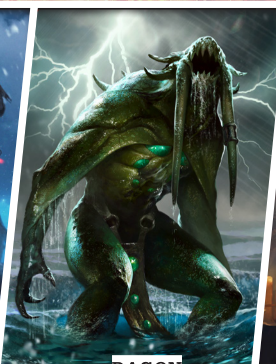


# FACCIÓN: MONSTERS



**EREDIN**

***Lanza la unidad de oro 'Eredin' al campo de batalla en la fila Melee con 10 de fuerza.***



**DAGON**

***Juega una de las cartas de clima: Nevada (Frost), niebla (Fog) o lluvia (Rain).***



**GE'ELS**

***En una fila transforma la fuerza de todas las unidades a 6 excepto las de oro.***

## POSIBLES ESTRATEGIAS

Esta facción se divide entre *aggro* (mazo agresivo que se enfoca en generar una fuerza de ataque imparable) y *control/ aggro* (mazo que sigue siendo agresivo pero sacrifica un poco de fuerza para ganar control sobre las unidades enemigas).

Por un lado tenemos a *Eredin* y la Cacería Salvaje (Wild Hunt), que haciendo uso de climas y daño a las unidades enemigas nos permite jugar generando una fuerza de ataque considerable. A la vez, mantenemos al enemigo a raya usando cartas como Nithral, Imlerith o Caranthir. Lo bueno de usar esta estrategia en nuestro mazo es que nos permite ser un poco más flexibles a la hora de elegir cuándo jugar las cartas. También es bastante más barato de construir que Skellige.

Por otro lado tenemos a *Ge'els* y el mazo de 'fichas' (spawnear muchos bichos para después hacerlos crecer exponencialmente). Si bien este mazo puede alcanzar cuotas de fuerza extrema –donde una vez hecho nadie sería capaz siquiera de empatar nuestro puntaje– es fácilmente contrarrestable jugando determinadas cartas (por ejemplo, *Manticore Venom* o *Lacerate*) en el momento justo. Dado que este tipo de deck depende de meter solo ese combo para ganar, es poco recomendable para principiantes en el juego.





# FACCIÓN: SKELLIGE



**CRACH AN CRAITE**

***Lanza al campo de batalla dos unidades de Clan an Craite Warrior.***



**HARALD THE CRIPPLE**

***Remueve 4 de fuerza de todas las unidades del oponente que tengan su fuerza disminuida.***



**KING BRAN**

***Descarta dos cartas de la mano y las envía al cementerio. Luego permite elegir cualquier carta del mazo.***

## POSIBLES ESTRATEGIAS

Las estrategias de esta facción, por lo general, se enfocan en aguantar la mayor cantidad de rondas posibles, ya que su habilidad pasiva nos brinda por ronda un punto más de fuerza a nuestras unidades, donde sea que estén.

Skellige también juega mucho con reducir la fuerza de nuestras propias unidades para reforzarse después o directamente eliminarlase a propósito para luego jugarlas desde el cementerio. Sin embargo, el punto en contra es que Skellige es una de las facciones más caras de armar para tener un mazo *top tier* (los mejores mazos que se pueden crear con las cartas disponibles actualmente en el juego).

Posibles combos sobre los que construir buenos mazos son: King Bran, Hjalmar, Kambi (con el agregado de Cerys y Ciri para fortalecerlo). O sino Crach, An Craite Warrior, Warcry, Commander's Horn.



# SCOIA'TAEL



**EITHNÉ**

***Permite elegir una unidad en el campo de batalla, regresarla a la mano y volver a jugarla de inmediato.***



**FRANCESCA**

***Permite cambiar hasta 3 cartas de la mano y volver a barajarlas desde el mazo.***



**BROUVER HOOG**

***Permite elegir una carta de plata directamente desde el mazo para jugarla de inmediato.***

## CARACTERÍSTICAS

**Esta facción potencia el engaño al rival a base de varias cartas trampa (se ubican boca abajo en el campo de batalla y se activan cuando se cumple una determinada condición).**

**La mayoría de sus unidades son "ágiles", es decir, pueden ubicarse en cualquier fila y, por lo tanto, adaptarse más fácil a la estrategia del rival. También, debido a que sus unidades tienen poca fuerza, muchas habilidades se aportan entre sí.**

# NORTHERN REALMS



**FOLTEST**

***Permite copiar una unidad de bronce exactamente igual en el campo de batalla.***



**RADOVID**

***Remueve 10 puntos de fuerza a cualquier tipo de unidad del rival.***



**HENSELT**

***Permite convertir en oro todas las unidades de una sola fila.***

## CARACTERÍSTICAS

Las unidades de asedio y el refuerzo de las unidades son algunos de los puntos fuertes de esta facción. Muchas cartas generan mayor fuerza a favor de las unidades compañeras como también un daño constante al enemigo.

Otra cualidad es que permite promocionar unidades comunes a la categoría oro. Además de convertirlas inmunes a la mayoría de las habilidades, suman 2 puntos por su habilidad de facción.


GL!TCHY
FRAMES